| **Nazwa i akronim projektu:**  GameTech: Godot Showcase GaTe: GS | | **Zleceniodawca:**  Projekt własny | | **Zleceniobiorca:**  PG, WFTiMS, zespół projektowy IO nr 1 | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Numer zlecenia:**  PG-WFTiMS-IO-2024-1 | | **Kierownik projektu:**  Aleksandra Zając | | **Opiekun projektu:** dr hab. inż Marta Łabuda | |
|  | | | | | |
| **Zlecenie Projektowe (ZP)** | | **Nr wersji:**1.0 | | | |
| **Odpowiedzialny za dokument:**  Aleksandra Zając  Kacper Krawczyk  Oskar Weber  Edyta Hoffmann | | **Data pierwszego sporządzenia:** 03.22.24 | | | |
| **Data ostatniej aktualizacji:** 03.24.24 | | | |
| **Historia dokumentu** | | | | | |
| **Wersja** | **Opis modyfikacji** | **Rozdział / strona** | **Autor modyfikacji** | | **Data** |
| 1.0 | Wersja wstępna | całość | Aleksandra Zając | | 22.03.24 |
| 1.0 | Poprawki redakcyjne | całość | Edyta Hoffmann | | 26.03.24 |

1. **Wprowadzenie – o dokumencie**
   1. **Cel i zakres dokumentu**Poniższy dokument ma na celu zdefiniowanie projektu, jego wymagań końcowych, warunków odbioru i przewidzianego budżetu.  
      Zlecenie obejmuje podział obowiązków zespołu projektowego, wstępny harmonogram pracy i warunki zatrudnienia podwykonawców.
   2. **Odbiorcy**Członkowie zespołu projektowego, opiekun projektu - dr hab. inż Marta Łabuda.
   3. **Terminologia**Godot - silnik gry komputerowej, dostępny na licencji MIT
2. **Założenia projektu**
   1. **Wstępny opis projektu**Zlecany projekt zakłada stworzenie fabularnej gry komputerowej typu single-player, przeznaczonej na systemy Windows 10 wzwyż.  
      Gra ma na celu przede wszystkim zapewnienie rozrywki użytkownikowi, przy minimalnej ilości błędów.
   2. **Zleceniodawca**Projekt własny, zlecony w ramach programu dydaktycznego specjalizacji Informatyka Stosowana kierunku Fizyka Techniczna Politechniki Gdańskiej.
   3. **Zleceniobiorca**Politechnika Gdańska, Wydział FTiMS, zespół projektowy IO nr 1.
   4. **Finansowanie prac projektowych/finansowanie przedsięwzięcia**Finansowanie projektu należeć będzie do kompetencji członków zespołu projektowego. Przewidywany koszt wdrożenia projektu, w przypadku opcjonalnego opublikowania produktu na platformie dystrybucyjnej lub zatrudnieniu podwykonawców nie powinien przekroczyć kwoty 500 dolarów.
3. **Cele i zakres projektu**
   1. **Cele projektu – przeznaczenie wyrobu**Z perspektywy zespołu projektowego nadrzędnym celem projektu jest spełniać funkcję edukacyjną, tj. zapoznanie członków z obsługą silnika Godot i zaznajomienie się z technologiami open-source’owymi.  
      Z perspektywy użytkownika projekt ma dostarczyć korzyści funkcjonalne, w szczególności rozrywkowe.
   2. **Rodzaj produktu (prac projektowych/przedsięwzięcia)**Ostatecznym celem projektu jest przygotowanie gotowej do dystrybucji fabularnej gry komputerowej z załączoną odpowiednią dokumentacją projektową.
   3. **Zakres prac**Prace nad projektem obejmują:  
      - przygotowanie wyczerpującej dokumentacji zgodnej z przyjętym w branży standardem,  
      - opracowanie i napisanie fabuły gry,  
      - produkcja zasobów 3D i 2D; w przypadku braku umiejętności w danej dziedzinie przez członka zespołu - równolegle nauka używania narzędzi przeznaczonych do produkcji,  
      - prototypowanie,  
      - wdrażanie projektu, implementacja,  
      - potencjalne poprawki zasobów, wymiana zamienników tymczasowych na zasoby ostateczne,  
      - testy oprogramowania.
   4. **Warunki odbioru**Produkt zostanie uznany za gotowy do odbioru gdy spełnione zostaną następujące wymagania:   
      - operowalność na systemie Windows,   
      - brak błędów uniemożliwiających lub znacznie utrudniających ukończenie gry,   
      - podstawowe ułatwienia dostępności (zmiana rozmiaru napisów, palety kolorów dla daltonistów, zmiana kontrastu i ﻿jasności otoczenia, mapowanie przycisków),  
      - przejście wymaganych testów, w tym na płynność rozgrywki przy spełnieniu zdefiniowanych wymagań sprzętowych, brak znaczących błędów i usterek wizualnych, załączenie wszystkich wymaganych do działania zasobów.
4. **Harmonogram prac zespołu projektowego**

| **Etap** | **Wykonawcy** | **Przewidywany początek etapu** | **Zakończenie etapu** |
| --- | --- | --- | --- |
| Studium wykonalności | Aleksandra Zając | 20.03.24 | 26.03.24 |
| Specyfikacja wymagań użytkownika wraz z analizą przypadków użycia | Wszyscy członkowie zespołu | 27.03.24 | 03.09.24 |
| Specyfikacja wymagań systemowych | Wszyscy członkowie zespołu | 09.04.24 | 23.04.24 |
| Projekt systemu | Wszyscy członkowie zespołu | 24.04.24 | 14.05.24 |
| Walidacja i poprawa dokumentacji projektowej | Wszyscy członkowie zespołu | 15.05.24 | 21.05.24 |
| Generowanie kodu / prototypowanie | Wszyscy członkowie zespołu | 22.05.24 | 11.06.24 |
| Przygotowywanie zasobów cyfrowych | Aleksandra Zając | 01.07.24 | 30.09.24 |
| Implementacja oprogramowania | Wszyscy członkowie zespołu | 01.10.24 | 31.10.24 |
| Testy jednostkowe, walidacja | Wszyscy członkowie zespołu | 01.11.24 | 15.11.24 |
| Testy akceptacyjne | Wszyscy członkowie zespołu | 16.11.24 | 1.12.24 |

1. **Zespół projektowy**

| Aleksandra | Zając | Kierownik projektu | s180922@student.pg.edu.pl Zai\_Ale@outlook.com |
| --- | --- | --- | --- |
| Kacper | Krawczyk |  | kasperkrawczyk@wp.pl |
| Oskar | Weber |  | s189424@student.pg.edu.pl |
| Edyta | Hoffmann |  | s189397@student.pg.edu.pl |

1. **Podwykonawcy**Zatrudnienie podwykonawców przewidziane jest w przypadku nagłych zmian w harmonogramie (wynikających z niedyspozycji przynajmniej jednego członka zespołu), wystąpienia problemów ze sprzętem uniemożliwiającego ukończenie produkcji zasobów potrzebnych do implementacji gry, innych sytuacji losowych niosących ze sobą ryzyko braku dostępności elementów potrzebnych do ukończenia projektu tj. modeli 3D, tekstur i map normalnych, audio, lub animacji.   
   Podwykonawcy zatrudnieni w zaistniałej sytuacji po uprzednim zatwierdzeniu ich kompetencji przez członków zespołu i określeniu wymagań dotyczących zamówionego produktu odpowiedzialni będą za dostarczenie brakujących zasobów.